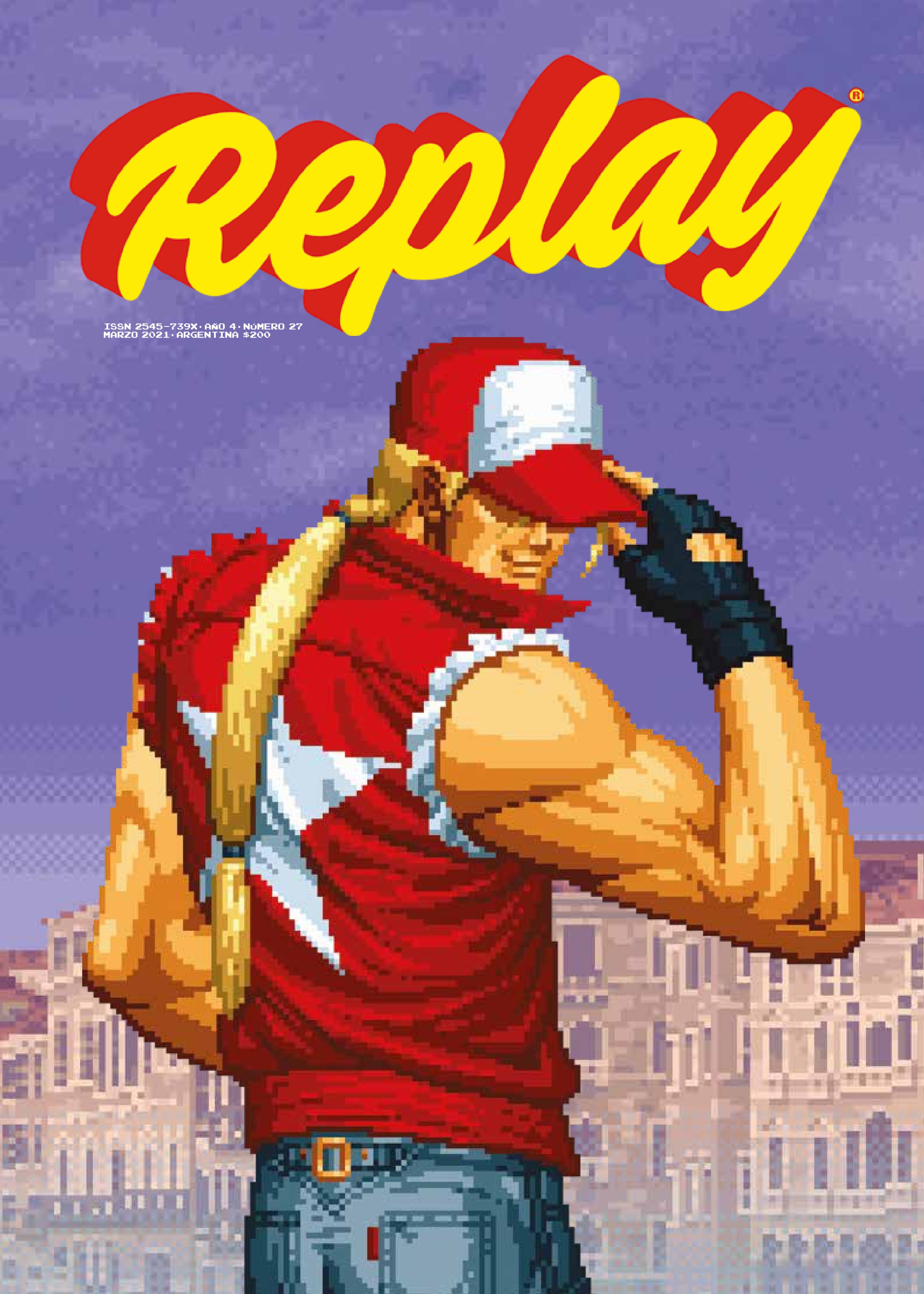


ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 27
MARZO 2021 · ARGENTINA $200



REVISTAREPLAY.COM.AR





EL FUTURO

A mí la nostalgia nunca me interesó. Vivir del pasado, pensarse en años que ya sucedieron hace tiempo, en cosas que fueron y ya no serán. Me aburre. Con los videojuegos me pasa lo mismo.

No juego títulos de antaño para recordar cómo era ese pibito de Campana que caminaba hasta Mastergames para alquilar el *Rock N' Roll Racing* cada dos días. Para nada. Me gustan los juegos clásicos como a una persona le puede gustar el romanticismo francés o el rock progresivo. Además, siempre fui un croto de hardware y nunca llego a correr juegos nuevos.

Me interesa el pasado para construir el futuro. No desde la nostalgia, sino desde la visión histórica. En un principio, **Replay** fue una revista de nuestras experiencias retro y nada más. Pero eso es cosa del pasado. Hoy **Replay** habla del futuro, de un futuro donde quien tenga interés en indagar en la historia del videojuego y la informática nacional pueda recurrir a una publicación. Estoy sumergido en un presente que se hunde en un pasado oscuro y caótico. Quiero que en 20 o 30 años puedan nadar dentro de las aguas de un pasado organizado y lleno de historias increíbles, porque eso es **Replay**: una cápsula del tiempo para los viajeros del futuro.

▶ SERGIO RONDÁN

equipo Replay | Año 4 · Nº27
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Marzo 2021

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Enrique D. Fernández, gBot
Corrección: Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Florencia Brusatori, Guillermo Crespi, Alejandro Filimonchuk, Don Epifanio **Contratapa:** @robosepu.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2021.

R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R








Nuestras redes sociales las administra:
cemece.com.ar




Nuestros videos son producción de Replay junto a:
bocha-tv.net

LA PELOTA NO SE MANCHA

Inspirado en el *Talent Match II* de la Talent MSX, Tumba Games nos regala una nueva bizarreada maravillosa para todos los gustos.

POR FLORENCIA BRUSATORI



F*ulbo Stars* es un juego de fútbol diferente a los que nos tiene acostumbrados la industria. Con sus llamativos colores y personajes caricaturescos, nos transporta a ese mundo de jueguitos de fútbol arcadosos donde lo que importa es la diversión y no las reglas del deporte. Para esto tenemos una variedad de personajes que van desde Donald Trump hasta el comandante Ricardo Fort, lo que lo convierte en un juego muy bizarro y divertido en el que se te va a escapar más de una carcajada.

En *Fulbo Stars* podemos optar por equipos de 5 o 7 jugadores, pero no es posible elegir a los futbolistas, que se seleccionan de manera random. La jugabilidad es heredera de los juegos de arcades, donde priman la diversión y el picanteo. En ese sentido, veremos todo el tiempo diálogos que surgen de los personajes, desde insultos hasta frases típicas. Como en todo juego de fútbol que se precie de serlo, tendremos un relator que nos guiará con comentarios hilarantes sobre estos jugadores del balompié.

Los penales no están ausentes en *Fulbo Stars* y el comandante Ricky Fort será una de las estrellas de la portería. Como en cualquier otro juego de fútbol, vamos a tener que adivinar en qué dirección va a patear el oponente y atajaremos apretando entre tres botones. Mucha suerte con eso, ¡la van a necesitar!

Hecho en Unity, el juego se inscribe dentro del multiverso de Punga Raid, ya que está presente "Punga Punga", el protagonista de ese título. En esta ocasión, las mentes de Tumba Games optaron por un estilo caricaturesco y vectorial, con elementos kawaii, a diferencia de sus títulos anteriores, hechos en pixel art y con estética más trash, pero hay referencias que los fanáticos de Tumba pueden llegar a notar; por ejemplo, Punga Punga dice: "En este juego me estigmatizan menos que en el anterior". De esta manera, los chicos de Tumba continúan tratando temas de desigualdad social a través de sus juegos.

> LOS CHICOS DE TUMBA CONTINÚAN TRATANDO TEMAS DE DESIGUALDAD SOCIAL A TRAVÉS DE SUS JUEGOS.

Como si todo esto fuera poco, los Tumba planean sacar el *Fulbo Stars* en formato arcade de 4 jugadores, al mejor estilo *Tortugas Ninjas*. A diferencia de fichines anteriores, que solo tenían una imagen genérica de Tumba, esta vez quieren armar un gabinete exclusivo. La idea es llevar el fichín a fiestas y bares, cuando la pandemia lo permita, y que la gente se cope con la locura y el humor del *Fulbo Stars*. ¡Bienvenido sea un nuevo arcade nacional a la familia!

Además, están trabajando en una versión de Android con personajes desbloqueables por QR: la idea es subir un personaje nuevo a las redes que luego podrá utilizarse en la versión mobile. De esta manera, se suma contenido nuevo y se genera una comunidad basada en las redes. En cuanto a PC, los chicos de Tumba están trabajando en el Parsec, una herramienta que permite jugar online con otros jugadores a través de un stream. Y como si eso fuera poco, el *Fulbo Stars* estará disponible a través de itch.io y otros portales de juegos online. Así que cálcense los yores, ¡que vamos a tener *Fulbo Stars* por todos lados!

EN EL NORTE PASARON COSAS

En estos tiempos de pandemia y cuarentena, aparecieron dos documentales que nos hicieron más llevaderas las horas de encierro.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Entre tanta distancia social, barbijos y horarios reducidos, bien podemos remontarnos al maestro Charly García, cuando rezaba aquella frase de "¿qué se puede hacer salvo ver películas?". Bueno, también podemos viciar con las consolas, pero si de cine y videojuegos se trata, desde la redacción de *Replay* celebramos la aparición de dos documentales que se pueden encontrar a través del streaming o en las cuevas digitales de siempre.

Por un lado, tenemos *Insert Coins*, que reconstruye la historia de Midway Games, una de las compañías desarrolladoras más importantes de su generación. Va desde los inicios, cuando se conocía con el nombre de Williams Entertainment, pasando por su momento de mayor explosión, cuando se impuso con grandes títulos como *Terminator 2*, *Mortal Kombat*, *NBA Jam*, y el *Revolution X*, hasta finalizar con la debacle interna de sus integrantes en 2009. Cuenta con las voces de todos los involucrados en el crecimiento de la exitosa empresa de Chicago, gracias a su técnica de actores digitalizados que revolucionó la escena arcade.

Console Wars, por otra parte, se basa en el libro homónimo de Blake Harris, el cual se mete de lleno en la batalla que disputaron Nintendo y Sega durante la primera mitad de la década del noventa para liderar el mercado de los videojuegos en los Estados Unidos. Incluye el relato de quienes supieron integrar el sector comercial de ambas compañías y hace hincapié en la enorme campaña de prensa que Sega montó para hacerle frente a un gigante de la industria como Nintendo. Recopila bastante material promocional de la época, en la que Sega defenestraba a Nintendo con una actitud canchera, en su afán de apuntar a un público más adolescente.

Cabe destacar la secuencia del debate en el Congreso, donde ambos rivales fueron puestos en la mira por los sectores conservadores debido a la violencia explícita en los videojuegos. El desarrollo se extiende hasta el fin de la confrontación entre estos popes de los jueguitos, cuando Sony terminó dominando el mercado con la primera PlayStation y Sega decidió abandonar la competencia para siempre.





LA HISTORIA OFICIAL_ (Arriba, izquierda) Tom Kalinske, el capo que ayudó a vender la marca Sega en todos lados. (Abajo) La familia de Midway en pleno furor videojueguil. (Derecha) Ernest Cline, el célebre autor, rememora sus años fichineros.

PIKACHU

De contenido oculto a ser la cara visible de la franquicia más multimillonaria del mundo. Pikachu, primero en píxel y después vemos.

POR EZEQUIEL VILA

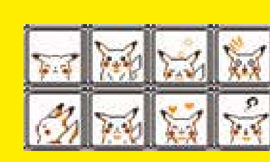
Cuando Satoshi Tajiri empezó a diseñar *Capsule Monsters* (luego rebautizado *Pokémon*), la idea que tenía en mente para los monstruos (luego rebautizados pokémon) era similar a la de los kaijus: grandes bestias con un aspecto terrible y gran potencial destructivo. Pero a medida que el desarrollo avanzaba, en Game Freak crecía la sensación de que algunos monstruos tenían que tener un aspecto más tierno y amigable, para poder interpelar a una audiencia más amplia y servir de contrapunto a los monstruos más poderosos del final del juego. Ken Sugimori, director artístico y responsable de la mayoría de los diseños del juego original, sentía que su estilo era muy "varonil" y recargado para esa tarea, entonces recurrió a una artista que trabajaba en la compañía pero que no estaba en el proyecto hasta ese momento: Atsuko Nishida.

De la nada, sin siquiera pasar por un boceto en papel, Nishida creó en píxeles el primer diseño de un roedor redondito, inspirado en la forma de un daifuku (un dulce de arroz japonés) y en las mejillas de una ardilla, rematado con una cola de rayo. El diseño fue un éxito inmediato entre el equipo, que lo bautizó "Pikachu" por las onomatopeyas "pika-pika", que en japonés refieren al destello de luz, y "chu", la sílaba con que identifican el chillido del ratón.

Koji Nishino, el principal game designer, lo amaba tanto que lo programó para que fuera muy difícil de conseguir, como una recompensa para los que jugaran mucho tiempo, pero a la hora del lanzamiento de *Pokémon Green* y *Red*, llamó tanto la atención que se publicaban guías sobre cómo encontrar el ratón eléctrico. Así fue como uno de los bichos que ni figuraban en el arte promocional se convirtió espontáneamente en uno de los favoritos del público.

SIN SIQUIERA PASAR POR UN BOCETO EN PAPEL, ATSUKO NISHIDA CREÓ EN PÍXELES EL PRIMER DISEÑO

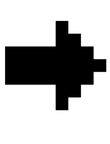
Con el boom inicial de los juegos, rápidamente vinieron los contratos para hacer la serie de televisión y fue idea del estudio de animación, OLM Inc., poner a Pikachu como el pokémon inicial del protagonista de la serie. Ken Sugimori se sorprendió por la propuesta, pero reconoce que elegir uno de los starters originales (Bulbasaur, Charmander y Squirtle, por cierto, también diseñados por Atsuko Nishida) hubiera sido validar a unos jugadores por sobre otros. Y así, con su redondez y ternura, Pikachu se ganó el lugar de protagonista indiscutido por sobre los monstruos de cuernos y colmillos gigantes. Nada mal, teniendo en cuenta que *Pokémon* es actualmente la franquicia más recaudadora del mundo del entretenimiento, varios miles de millones de pesos por encima de pesos pesados como *Mickey Mouse* y *Star Wars*. ¿Qué tendrá el petiso?



FICHA TÉCNICA

ALTURA: 0.4 M
PESO: 6 KG
TIPO: ELÉCTRICO
PROFESIÓN: CEO
HOBBY: SURF
EDAD: 25

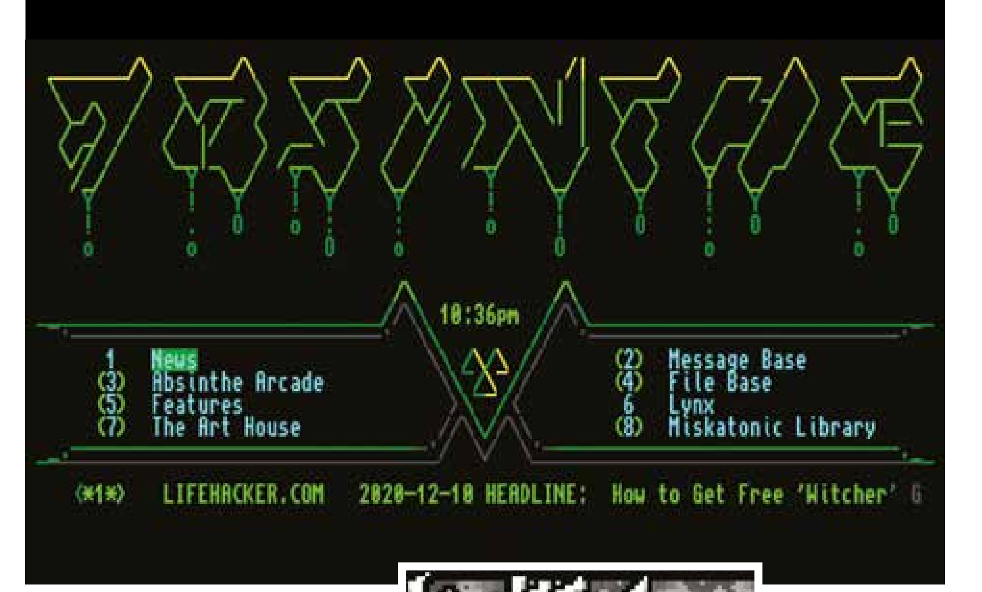




DON EPIFANIO*

LOS MEJORES BBS DE LA ACTUALIDAD

Cerca de mil BBS se encuentran actualmente online, ofreciendo mensajería, juegos, arte ASCII/ANSI y archivos para ser descargados, en un espacio totalmente distinto al que podemos encontrar en las redes sociales. Cada BBS acá listado aporta una experiencia diferente, ya sea la propuesta estética, la temática o lo técnico (uno de ellos corre en una Amiga). Para navegarlas, necesitás Syncterm para ver los ANSI y desconectarte del mundo mediante el protocolo Telnet.



1 | ABSINTHE

(ABSINTHEBBS.NET:1940)

Trabajo impecable del SysOp "Anachronist", este BBS es prácticamente una red social en sí mismo. Buen tráfico de visitas, animaciones y efectos por todos los wines, arte ASCII oldschool del mejor (corre sobre una Commodore Amiga) y todo tipo de sorpresas. Una experiencia sensorial en textmode. No olviden jugar a *Skyraiders*, un nuevo door game que sorprende.

2 | ANOTHER DROID

(ANDR01D.ZAPTO.ORG:9999)

Si SkyNet tuviese un BBS, sería igual a este. Excelente diseño robótico (ANSI con personalidad). Cuenta con una amplia colección de archivos de texto sobre radioafición, hacking, etc., y aplicaciones afines. Destaco su fluidez y claridad a la hora de navegarlo, y el hecho de que puedas utilizar el protocolo gopher y visitar sus servidores. Hogar de la publicación electrónica NULL.

3 | BLACK FLAG

(WWW.BLACKFLAGBBS.COM)

Este BBS viene pateando traseros desde 1995. Su SysOp, Hawk Hubbard, mantiene viva la llama de AciD (una de las crews de arte ANSI más legendarias de la "escena"). Impactante tráfico diario, una colección de text-art que te vuela la peluca ¡y varios temas estéticos para elegir! (bloques ANSI, pero también el cálido arte ASCII de Amiga). Juegos y apps tampoco faltan.

4 | THE BOTTOMLESS ABYSS

(BBS.BOTTOMLESSABYSS.NET:2023)

Muy centrado en la cultura del hacking y con material relacionado con la ciberseguridad, destaca también por sus ANSI de calidad, su mensajería y su tráfico (es muy probable encontrarse a una o dos personas conectadas a la par nuestra). Suele organizar actividades y concursos todo el año. No le tengan miedo al abismo sin fondo..., solo encontrarán alegría en forma de texto y bloques.



5 | THE UNDERGROUND BBS

(THEUNDERGROUND.US:10023)

Siempre es emotivo visitar un BBS tan personalizado como este. Su SysOp, "Godfather", nos invita a recorrer este mundo de mafiosos, sicarios y "famiglias", plagado de arte del bueno, minijuegos y algunas sorpresas. Cuenta con una impactante cantidad de archivos de toda índole (la red "Phat") y muchas herramientas para interactuar con otros usuarios (algunas bastante ocurrentes).

¿TENÉS GANAS DE VISITAR UN BBS EN CASTELLANO? PEGALE UNA TELNETEADA A BBS.DOCKSUD.COM.AR, QUE NO TE VAS A ARREPENTIR. DESDE EL CONURBANO BONAERENSE HACIA EL MUNDO, DOCK SUD ES TAMBIÉN CENTRO DE DISTRIBUCIÓN DE LOS PUNGAS DE VILLA MARTELLI (LA CREW MÁS IMPORTANTE DE LATINOAMÉRICA). CHEQUEÁ SUS ARCHIVOS ¡Y NO TE VAYAS SIN DEJAR TU GRAFITI EN EL MURO!



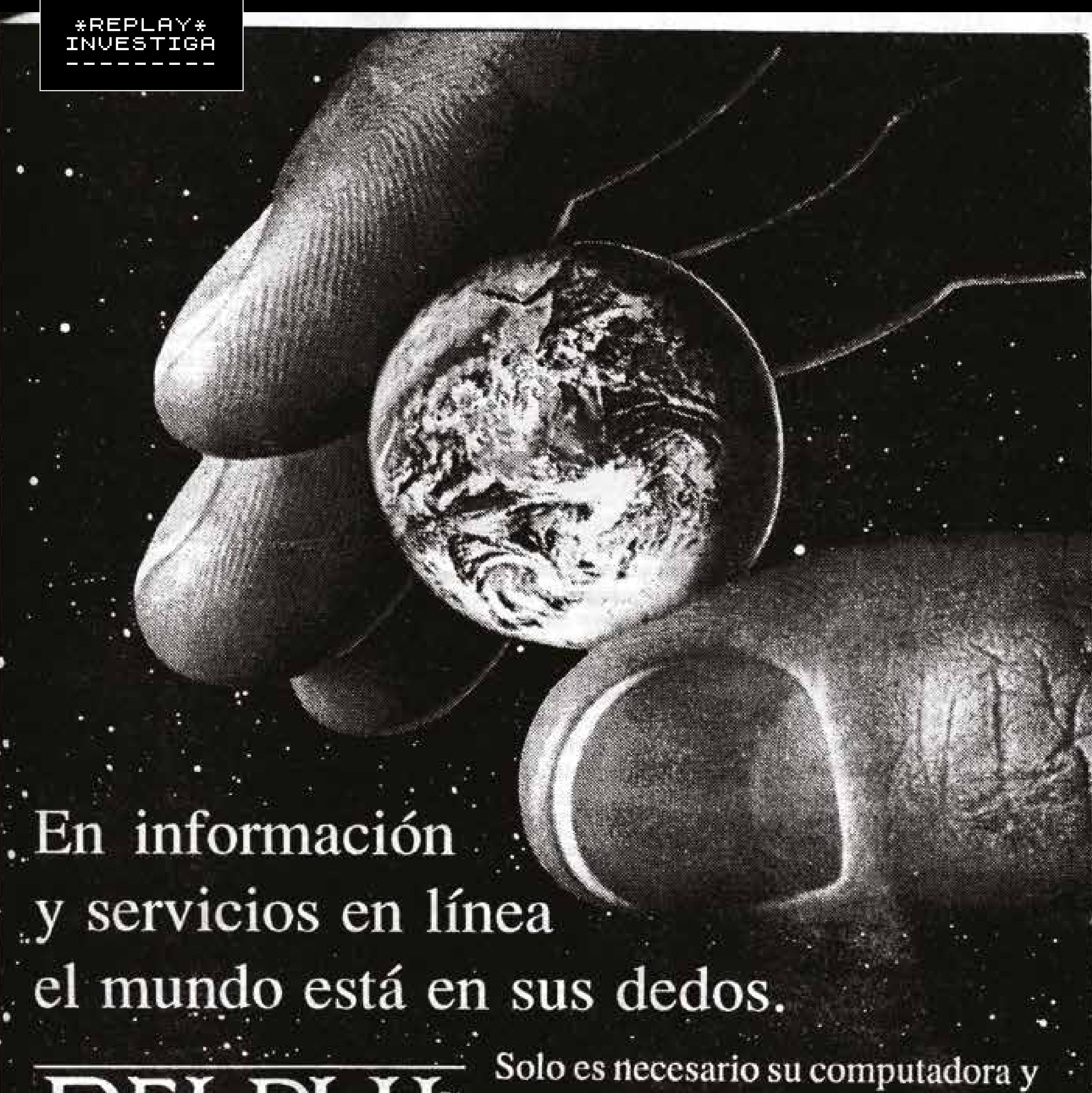
*
Conductor del canal de YouTube "Epimundo", donde se realizan reviews de arte digital en modo texto y videojuegos. Co-SysOp de The Vault BBS (thevaultbbs.ddns.net:2323).

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.



1_ DESDE EL IG DE @RAROVHS_OK, UNA HERMOSA COLECCIÓN DE VIDEOS A LOS QUE SEGURAMENTE LES DISTE PLAY VARIAS VECES. SE DISFRUTABA CON LO QUE HABÍA. 2_ EN EL GRUPO DE FB RETROCIDAD APARECIÓ ESTE HERMOSO COMBO DE SINCLAIR, PANTALLA ÚNICA Y NI MÁS NI MENOS QUE UN FELIPE FELIZ. ARTE TOTAL. 3_ EN EL INCREÍBLE LIBRO *EL ARTE DE PROYECTAR EN ARQUITECTURA*, DEL ARQUITECTO ALEMÁN ERNST NEUFERT, SE SENTARON LAS BASES DE LA ESTANDARIZACIÓN DE TODO TIPO DE LUGARES Y ELEMENTOS. PUEDEN ENCONTRAR DESDE CUÁNTO TIENE QUE MEDIR UNA LÁPIDA HASTA UNA MÁQUINA DE, CLARO QUE SÍ, VIDEOJUEGOS. 4_ ¿COMO NO VA A DEJAR EL *PAC-MAN* UN TUBO ASÍ? ¡NO SE APAGA NUNCA! 5_ ESTE LEMMY VICIANDO TE DA PAZ. 6_ NI *REPLAY* NI *CLUB PLAY*, SOLO *PLAY*, LA REVISTA DE REAL TIME, EN SUS NÚMEROS CERO Y UNO. PARA FANÁTICOS DEL JOYSTICK. 7_ AÑO 1987, VIDEOJUEGOS PLAZA –SEGÚN EL DUEÑO DE LA FOTO, NANO BENAYÓN–, AUNQUE ESA HERMOSA CABINA DE INVENTIVA NACIONAL DICE SACOA. 8_ JUAN SALA, DUEÑO DEL CARNET, INFORMÓ QUE TODAVÍA ESTÁ ACTIVO ESTE LUGAR. YENDO.





Solo es necesario su computadora y un modem para asociarse y tener Servicios de Conferencia, Correo Electrónico, Delphigrama, Telex, Facsimil, Grupos y Clubes, Viajes y Turismo, Economía, Dialog, Bancos de Datos Internacionales, Agencias Noticiosas, etc.



DELPHI/ARGENTINA:
Siscotel S.A.
Rivadavia 822 1º piso (1002) Buenos Aires
Tel: 331-6249 Tlx 18660 DELPHI AR Fax: 34-5437

DELPHI/URUGUAY:
Gashaka S.A.
Julio Herrera y Obes 1418 Montevideo
Tel: 98-1702/1806 Tlx 23014 WESTERN UY Fax: 92-0631

DELPHI es marca registrada de General Videotex Corporation

UNA HISTORIA

```
    dMMMMb  dMMMMMP         dMP    .aMMMb  .dMMMb         dMMMMb  dMMMMb  .dMMMb
   dMP VMP dMP             dMP    dMP"dMP dMP" VP        dMP"dMP dMP"dMP dMP" VP
  dMP dMP dMMMP           dMP    dMP dMP  VMMMb         dMMMMK" dMMMMK"  VMMMb
 dMP.aMP dMP             dMP    dMP.aMP dP .dMP        dMP.aMF dMP.aMF dP .dMP
dMMMMP" dMMMMMP         dMMMMMP VMMMP"  VMMMP"        dMMMMP" dMMMMP"  VMMMP"

    .aMMMb  dMMMMb  .aMMMMP dMMMMMP dMMMMb dMMMMMMP dMP dMMMMb  .aMMMb  .dMMMb
   dMP"dMP dMP.dMP dMP"    dMP     dMP dMP   dMP   amr dMP dMP dMP"dMP dMP" VP
  dMMMMMP dMMMMK" dMP MMP"dMMMP   dMP dMP   dMP   dMP dMP dMP dMP dMP  VMMMb
 dMP dMP dMP"AMF dMP.dMP dMP    dMP dMP   dMP   dMP dMP dMP dMP.aMP dP .dMP
dMP dMP dMP dMP  VMMMP" dMMMMMP dMP dMP   dMP   dMP dMP dMP  VMMMP"  VMMMP"

    dMMMMb  .aMMMb  dMMMMb dMMMMMMP dMMMMMP         dMP dMP
   dMP.dMP dMP"dMP dMP.dMP   dMP   dMP             amr amr
  dMMMMP" dMMMMMP dMMMMK"   dMP   dMMMP           dMP dMP
 dMP     dMP dMP dMP"AMF   dMP   dMP             dMP dMP
dMP     dMP dMP dMP dMP   dMP   dMMMMMP         dMP dMP
```

Comenzamos esta investigación hundiéndonos en BBS activos, pilas de disquetes y discos rígidos por rescatar. El panorama comenzó a abrirse y los bytes llegaron a nuestros módems.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN



Manuel Moguilevsky tiene 74 años y forma parte de aquella camada de nerds que forjaron su amor por las comunicaciones y la informática desde los clubes de radioaficionados. Fue este hobby previo el que lo llevó al maravilloso mundo de la computación, mucho antes de que llegasen las home computers a nuestro país. “Todo comenzó con mi amor por la radio, que me llevó al Hamfest de Dayton, Ohio, en los EE. UU., a mediados de los años 70. Estos eran eventos masivos de radioaficionados, muchas veces al aire libre, donde se vendían y promocionaban equipos de radio, en un ambiente de feria inmensa”.

Pero no sería dentro del Hamfest de Ohio donde Manuel conocería el invento que cambiaría su vida para siempre, sino en Los Ángeles, tierra de surfistas, punks y computadoras. “Luego del Hamfest en Dayton decidimos pasear por LA y fue allí que conocí las tiendas de Radio Shack. En una de ellas, vi en una vidriera una especie de teclado y entré a preguntar. El empleado me comentó que era una computadora próxima a salir, a lo que yo, muy inocentemente, le volví a preguntar: ‘¿Y para qué sirve una computadora?’”.

Manuel volvió a la Argentina un tiempo después, con las manos vacías de computadoras, pero con el virus de la informática pegado en su sistema nervioso. La primera computadora de Radio Shack, la TRS-80, saldría recién en el año 77, al mismo tiempo que la Apple II y la Commodore PET.

Módems..., ¿para qué?

Años luego del lanzamiento de la TRS-80, Manuel regresó a EE. UU. y a su vuelta se trajo la TRS-80 Model-1 con 4 Kb de RAM; a eso le sumó el cartucho de expansión de memoria. Paralelamente, en los años 80, montó un negocio de reparación de televisores: “Nos dedicábamos a convertir televisores NTSC a PAL-N. Pero en Argentina no había repuestos ni componentes, así que viajé de nuevo a EE. UU. con mi familia, para adquirirlos. Me quedé un año haciendo las conversiones allí. Pero el bicho de la informática ya me había pegado fuerte, y cuando vi un módem Bell de 300 baudios me lo compré sin dudarlo, aunque no sabía para qué iba usarlo en Argentina”.

En nuestro país, durante los primeros años de los 80, la idea de conectarse a través de un módem solamente existía en la mente de quienes habían visto la película *War Games*. Manuel regresó al país a mediados del 82 no solo con un módem, sino también con una TRS-80 Model III y un software que daría el nombre al primer BBS del país: Quick Info 80: “Compré ese programa y lo traduje íntegramente al español. En paralelo, conocí a Alberto Antonucci, que era radioaficionado, y nos asociamos para montar un negocio en torno a las home computers. Alquilamos una oficina en la avenida Córdoba y Uruguay, donde nos dedicábamos a las TRS: reparación y venta de software para oficinas. Diseñamos distintas aplicaciones de contabilidad y laborales. Allí instalé el BBS de forma definitiva, con un disco rígido de 10 Mb y una segunda línea telefónica, llegando a tener unos 300 usuarios activos”. Como muchos BBS de los 80, los usuarios simplemente podían compartir mensajes en un foro, descargarse archivos y chatear, pero solamente ▶▶▶

■ *NARCOTRAFICANTES DE BBS*

“UNA VEZ VINO LA POLICÍA A NUESTRAS OFICINAS PORQUE TENÍA LA SOSPECHA DE QUE EN UN BBS, NO VOY A DECIR CUÁL, VENDÍAN DROGA. LE HABÍAN PINCHADO LA LÍNEA A ESE BBS Y GRABADO LA COMUNICACIÓN (LOS PITIDOS DEL MÓDEM) Y NOS PIDIERON SI PODÍAMOS CONVERTIR ESA SEÑAL EN ALGO QUE SE PUDIERA LEER. HICIMOS UN PEQUEÑO CIRCUITO ELECTRÓNICO, PERO NO LOGRAMOS MUCHO”.



.RADIO MALVINAS.
Manuel observando el aire durante el conflicto de Malvinas.



.PROMO.
Varias empresas tenían acuerdos con Delphi.

entre 2 usuarios (tres, si sumamos al SysOp –SystemOperator–), ya que estaba limitada a las líneas telefónicas disponibles.

Los precursores de Internet

A mediados de los 80, cuando las comunicaciones entre computadoras comenzaron a popularizarse, los BBS compartieron territorio con otros sistemas de comunicaciones más complejos y comerciales. Porque si algo caracterizaba a la mayoría de los BBS, era su amateurismo y afán no comercial. La mayoría estaban montados en las casas de los SysOps y poseían una sola línea de teléfono, por lo que el acceso a estos sistemas estaba limitado a una persona a la vez.

Pero conforme nos adentramos al primer lustro de los 80, surgieron nuevos sistemas de comunicación que convivían con los BBS, aunque, a diferencia de estos, corrían en las famosas minicomputadoras. No eran home computers, sino que eran pequeños "mainframes" (del tamaño de una heladera o lavarropa) que corrían generalmente algún sistema operativo propietario de base UNIX, tenían mayor hardware, permitían multiusuarios y, fundamentalmente, tenían otro tipo de conexión. Además de la conexión por llamadas directas vía línea telefónica, utilizaban el protocolo de red (hoy ya deprecado) llamado X.25, el cual permitía la transmisión de datos a través de las líneas de teléfono. De esta manera, al usuario no se le cobraba la llamada por minuto, sino que se le facturaba por el paquete de datos transmitidos.

Surgieron así en los EE. UU. tres empresas: Delphi, Compuserve y The Source. Todas ellas ofrecían servicios de chats, foros, archivos y mails, entre otros. A diferencia de los BBS, estos eran netamente comerciales y corrían en hardware más potente. En paralelo a esto, en nuestro país se ponía en funcionamiento a fines de 1981 la red de datos ARPAC, que funcionaba a través del protocolo X.25. ¿Para qué servía? ARPAC era un servicio que brindaba ENTEL, bajo una infraestructura desarrollada por Telefónica, que proveía una suerte de trampolín que permitía saltar hacia redes de datos fuera del país. Porque uno no podía simplemente conectarse a una red de datos en Estados Unidos desde su propia línea de teléfono.

De Quick Info 80 a Delphi

Mientras tanto, Moguilevsky seguía con su negocio en torno a las TRS-80. Debido a que los proveedores se hallaban en EE. UU., debía llamar constantemente al país del norte. "Comunicarnos con EE. UU. era muy dificultoso (sin mencionar lo costoso, unos US$ 5 por minuto). Esperabas horas hasta que la operadora te comunicaba. Pero logramos instalar una línea que venía en una subportadora de la línea telefónica común, conectada a una interfaz electrónica que nos permitía comunicarnos directamente a EE. UU., ¡utilizando un teléfono con botones! ¡En esa época todos eran a disco!".

Con ese teléfono mágico, Manuel pudo navegar por los BBS de EE. UU. y así conocer Compuserve, The Source y Delphi. Debido a que Quick Info 80 ya tenía una base de usuarios activos, Moguilevsky pensó que era la hora de capitalizar eso y hacer algo comercial. "De esos tres sistemas, Delphi fue el que más me gustó, así que decidí que debíamos traerlo a la Argentina".

Byteburguesas

Montar un sistema Delphi difería mucho de un BBS corriendo en una home computer. Delphi funcionaba en las minicomputadoras de MicroVAX, fabricadas por DEC. "Para poder costear la instalación de Delphi, necesité un socio inversor, porque no solo teníamos que traer el equipo, sino que además compramos unas 30 líneas de teléfono, y en esa época era imposible conseguirlas, ¡nos salieron US$ 3000 cada una! A través de un amigo, nos contactamos con Alfredo Lowenstein, el entonces dueño de Pumper Nic, quien se transformó en nuestro socio capitalista".

Como Manuel era el único de los socios que hablaba en inglés, le tocó a él viajar a los cuarteles de Delphi en Boston a mediados de 1984 para cerrar el trato y comenzar con las capacitaciones. "No solo tenía que aprender cómo funcionaba el sistema, debía además hacer las traducciones de todo el software de Delphi al español. Eso llevó un tiempo. Recién pudimos traer la MicroVAX en 1986 y con ciertas complicaciones (ver recuadro "Espionaje soviético"). Para esto, nos mudamos a una oficina en Rivadavia 822, donde alquilamos un piso, pusimos las oficinas de Delphi y llegamos a tener 37 empleados fijos, 30 líneas de teléfono y una conexión con ARPAC. La MicroVAX tenía un disco rígido de 1 Gb, algo impensado para un usuario. ¡Discos con esa capacidad se verían recién a mediados de los años 90!

Redes sociales en modo texto

Pero ¿qué ofrecía Delphi Argentina que no ofrecían los BBS tradicionales? Dicho sistema contaba con más de 200 programas internos (mails, salas de chats, foros, juegos y una infinidad más) y permitía la organización de pequeñas comunidades temáticas con sus propios "SysOps". Pero, además, al tener Delphi conexión a ARPAC, permitía varias cosas. Por un lado, podías conectarte a redes de datos internacionales (ya fueran BBS de EE. UU. u otros sistemas similares). Pero por otro, permitía que los usuarios del interior del país pudieran acceder a los BBS a menor costo. "Si vivías en Córdoba, llamar una BBS de Buenos Aires te iba a salir carísimo. Como estábamos conectados a ARPAC, tu módem podía llamar a un número local que te brindaba el acceso a ARPAC, a través del protocolo X.25. Una vez establecida la conexión, de ahí saltabas a llamar a Delphi en Buenos Aires. De esta manera, se te cobraba por el paquete de datos y no por el pulso telefónico".

Para acceder a Delphi había que pagar una suscripción mensual. Generalmente, en las casas de computación se vendía el manual de Delphi con las instrucciones e información, más el primer mes de suscripción. "En nuestro punto álgido, llegamos a tener más de 6500 usuarios suscriptos y ocupamos 3 pisos. Llegamos a ofrecer un servicio llamado Delphigrama, que ideamos acá. Si vos querías enviar una carta a los EE. UU., demoraba un montón e incluso era probable que se perdiera. Para evitar eso, podías entrar a la sección Delphigrama, tipeabas la carta con la dirección adonde se debía enviar, esto se imprimía en los EE. UU., se metía en un sobre y en 2 días llegaba al destino".

Pero probablemente uno de los mayores usos que se le haya dado a Delphi haya sido el chat y las comunidades temáticas. Hablamos de una época en la que muy pocos sabían que existía la posibilidad de hablar a través de una computadora, y mucho menos conocer gente. Como Delphi tenía 30 líneas de teléfono, se podía chatear en tiempo real con mucha gente. "Podía haber más de 30 personas conectadas a la vez, porque, al tener el protocolo X.25, si las líneas daban ocupado, podías conectarte a través de ARPAC".

Fin de época y nacimiento de Internet

A medida que avanzaba la década, todo comenzó a cambiar rápidamente en el mundo de las telecomunicaciones debido a la adopción de nuevos protocolos de redes que permitieron el nacimiento de Internet. "A fines de los 80, en los EE. UU. ya había acceso a Internet. Los usuarios de Delphi que entraban a través de X.25 a servicios de EE. UU. ya tenían acceso a correos electrónicos conectados con Internet".

Pero a mediados de los 90, con la adopción de Internet, los servicios como Delphi, Compuserve o The Source comenzaron a menguar su caudal de usuarios. "Vendimos Delphi Argentina a un banco venezolano, y luego le perdí el rastro. No sé en qué terminó. Yo, de todas formas, seguí metido en distintos proyectos de informática y comunicaciones". Delphi convivió unos años con Internet y con el ecosistema amplio de BBS que estalló en los primeros años de los 90. Pero para adentrarnos en la época del menemato y el enorme semillero de hackers, piratas y artistas digitales que pulularon en aquellos sistemas, aún nos falta seguir desandando el camino dejado por otros dos BBS icónicos de los 80: Century XXI y Los Pinos BBS.



The Patriot Ledger, Wed., April 23, 1986 11

Computer brings Buenos Aires pen pals into Hull school

"I want to help this generation of children develop the good tools they will need to succeed."
— Manuel Moguilev, head of Discotel

Computer firm reports 23% earnings drop

FINANCE IN OUR TIMES

The famous GERRY'S SHOES of Newton and Natick
NOW on the South Shore

From one lady to another...

.MONOCROMO Y TEXTO PLANO.
Así se veía Delphi en aquellos años.



.EL FUTURO.
Tener un teléfono así en los 80 era impensado.

▪ DELPHI COMO PUENTE

"A MEDIADOS DE LOS 80, EMPRESAS GRANDES COMO GOODYEAR O COCA-COLA NECESITABAN ESTAR EN CONTACTO CONSTANTE CON EE. UU. ELLOS ENTRABAN A ARPAC, DE ALLÍ A DELPHI Y LUEGO SALTABAN A LOS SISTEMAS QUE ESTABAN EN LAS CASAS MATRICES PARA PODER COMUNICARSE DE MANERA MÁS ECONÓMICA Y RÁPIDA".

▪ ESPIONAJE SOVIÉTICO

"A LA HORA DE TRAER LA MICROVAX, TUVIMOS PROBLEMAS CON LA IMPORTACIÓN DESDE LOS EE. UU. TODAVÍA ESTÁBAMOS EN LA GUERRA FRÍA Y EL PAÍS DEL NORTE TENÍA RETICENCIAS A LA HORA DE ENVIAR ESTE EQUIPAMIENTO, YA QUE EL GOBIERNO YANKI TENÍA MIEDO DE QUE ESTA COMPUTADORA DE 'ALTA TECNOLOGÍA' CAYERA EN MANOS SOVIÉTICAS".



LEVEL 7
WARRIOR
SCORE HEALTH
2210 18712
VALKYRIE
SCORE HEALTH
3330 18636
WIZARD
5x SCORE HEALTH
11735 18645
ELF
8x SCORE HEALTH
16115 18351

ARCADE · ATARI 1986

Otro recuerdo más de las vacaciones en la costa. Dentro del local Enjoy de Villa Gesell, del cual, como ya saben, éramos asiduos visitantes con mi hermano y mis primos, si había un juego en el que nos duraba la ficha, era el *Gauntlet II*. Casi que ni sabíamos qué hacíamos, pero matábamos bichos y recorríamos laberintos a lo loco, encima podíamos jugarlo los cuatro juntos. Después uno se entera del juegazo que es, pero en su momento cumplía con todas nuestras expectativas. Lo mejor, cuando te tirabas por el pozo/puerta girando... ¡Chauuuu!

POR JUAN IGNACIO PAPALEO

EL REY DEL ARCADE

POR GBOT



AGAIN, LEGENDARY MEN RETURN...

GRAB THE ENEMY AND PRESS C BUTTON TO THROW HIM DOWN!



HAY COSAS QUE NO PUEDEN FALTAR EN UN BUEN ARCADE. LOS PINBALLS AL FONDO, LOS BEAT 'EM UPS COLORIDOS Y, POR ÚLTIMO PERO NO MENOS IMPORTANTE, LOS JUEGOS DE PELEA, ESAS MÁQUINAS QUE TERMINAN REUNIENDO A UN MONTÓN DE GENTE QUE SE PREGUNTA CÓMO SE HARÁ TAL MOVIMIENTO. Y ES DIFÍCIL PENSAR EN UN ARCADE QUE NO TENGA EN ALGUNA PARTE UN JUEGO DE PELEA DE SNK.

Pero ¿cómo llegó SNK hasta ese lugar? Es claro que en pleno boom de los juegos de pelea, los arcades eran dominados por Capcom y Midway, con sus *Street Fighter II* y *Mortal Kombat* (como ya repasamos en la *Replay* nº 3). Sin embargo, había varios desarrolladores que intentaban meterse en este mundo, solo para ser desplazados por esos dos titanes. Efectivamente, durante mucho tiempo los juegos de pelea de SNK (y en especial la saga *King of Fighters*) fueron el lugar a donde uno iba a parar cuando las demás máquinas estaban ocupadas. Sin embargo, también resultó ser el lugar al que iban a parar los conocedores de los juegos de pelea en búsqueda de un nuevo desafío, atraídos por los gráficos vistosos y una banda sonora espectacular. Un nuevo desafío que los recibía con los brazos abiertos..., pero para hacerles un agarre, revolearlos por el aire y tirarles un *desperation move* antes de que tocaran el suelo. Y una vez que ponían la ficha para el *continue*, ya no había vuelta atrás: quedaban atrapados hasta poder dominar ese juego que exigía al jugador un nivel de precisión pocas veces visto en la época.

¿Y dónde están los rubios?

El camino de SNK hacia la cima de los juegos de pelea y los arcades no fue nada fácil. SNK ya venía experimentando desde hacía un tiempo con títulos como el *Street Smart* (1988), una especie de juego de pelea de uno contra uno que se maneja como un beat 'em up. Sin embargo, la primera entrada de SNK en el género tal como lo conocemos hoy fue en 1991 con *Fatal Fury*, algunos meses después de la salida del *Street Fighter II*. Algo que llama la atención es que en este juego solo podemos elegir entre un elenco mínimo de personajes: los rubios hermanos Bogard, Terry y Andy, y el luchador de muay thai Joe Hisashi, cada uno con sus propios movimientos. Los tres participan de un torneo llamado (a ver si les suena) "The King of Fighters", donde eventualmente se cruzan con Geese Howard, asesino del padre de los hermanos Bogard.

Cada personaje va a contar con una serie de ataques especiales que se ejecutan con diferentes combinaciones de movimiento del direccional y un botón específico. No hay mucha novedad hasta ahí, pero el *Fatal Fury* agrega un movimiento especial que solo puede ejecutarse cuando el personaje tiene poca vida: los "desperation moves". Estos no solo son mucho más difíciles de ejecutar que el resto de los movimientos (con combinaciones de botones y direccionales nunca antes vistas hasta entonces), sino que hacen un daño mucho mayor. En cierta forma, fue la respuesta que encontró SNK a la disparidad que se puede generar al final de una pelea, cuando hay mucha diferencia de vida entre los personajes.



¡CAMBIÁ DE CARRIL! Geese Howard nos muestra por qué hay que esquivar los ataques.



PESO PESADO. Una muestra de la calidad que se puede lograr cuando tu juego pesa 100 Mb.

Otro elemento interesante en la jugabilidad del *Fatal Fury* es la posibilidad de cambiar de "carril" en la pelea. Cada escenario va a tener dos planos por entre los que podemos movernos. Esto, que parece inútil a primera vista, nos va a permitir salir de la esquina cuando estamos acorralados o esquivar proyectiles. Lo malo es que por momentos la pelea puede volverse un constante cambio de carriles, lo que se ve ridículo y le saca un poco de seriedad al combate.

Si bien el *Fatal Fury* tenía sus falencias (algunas corregidas en los ports de Sega y SNES, donde podemos usar a todos los personajes, menos Geese), quedaba claro que SNK estaba intentando hacer algo más que un clon del *Street Fighter II* al incluir mecánicas únicas, como un escenario de dos carriles por los que podemos desplazarnos o la posibilidad de pelear con dos jugadores contra la máquina. Aun así, estaba claro que los personajes no tenían la fluidez de los peleadores callejeros de Capcom y que todavía faltaba encontrar la clave para destronar al rey de los juegos de pelea.

El arte de molerse a golpes

Al año siguiente de la salida de *Fatal Fury*, Capcom publicó la segunda y la tercera versión de *Street Fighter II*. Por su parte, SNK publicaba en 1992 no solamente una segunda parte de *Fatal Fury*, sino además la primera parte del *Art of Fighting*. ¿Por qué publicar una sola saga de pelea cuando se pueden publicar varias? Esta lógica de publicar o morir de SNK no solamente le permitió al desarrollador empezar a tener presencia en los arcades, sino que además le dio la chance de experimentar con nuevas mecánicas y estilos en cada juego. Así, el *Fatal Fury II* sigue una línea más tradicional y se siente como una mejora efectiva del primer juego, con un elenco de personajes mucho más variado y un gameplay más fluido, pero el *Art of Fighting*, en cambio, sigue otra lógica y por momentos se siente como algo distinto: los sprites de los personajes son gigantes, el foco está puesto en los golpes individuales y cómo esquivarlos, la movilidad no es tan rápida y la cámara es dinámica (manda zoom cuando los personajes se acercan y se aleja cuando hay mucha distancia entre ellos).

En este año también puede verse una evolución de algo que ▶▶

LA JUGABILIDAD ÚNICA DEL *ART OF FIGHTING*, SUMADA A LOS PEQUEÑOS DETALLES GRÁFICOS, HIZO EVIDENTE QUE ERA UN JUEGO ADELANTADO A SU ÉPOCA.

▪ OJO DE TIGRE

SNK FUE FUNDADO EN 1973 POR EL EX BOXEADOR EIKICHI KAWASAKI, AL VER CUÁNTO ESTABAN CRECIENDO LOS VIDEOJUEGOS. QUIZÁ NO SORPRENDA, ENTONCES, QUE AÑOS MÁS TARDE SNK SE HAYA CONVERTIDO EN UNO DE LOS MAYORES DESARROLLADORES DE JUEGOS DE PELEA DEL MUNDO.





A MOVER LOS DEDOS. ¿Cuántos habremos aprendido los especiales del *Art of Fighting* gracias a los niveles bonus?

¡WE CAN DO IT! Yuri Sakazaki deja el papel de damisela en apuros para sumarse a las peleas en el *Art of Fighting 2*.

■ "HARD" NO SOLO ES LA DIFICULTAD

HAY QUE TENER EN CUENTA QUE LA PELEA DE CAPCOM Y SNK NO SOLO ERA DESDE EL SOFTWARE, SINO DESDE EL HARDWARE: LOS JUEGOS DE LOS DESARROLLADORES CORRÍAN EN SUS PROPIAS PLACAS ORIGINALES. LA CP SYTEM DE CAPCOM Y LAS PLACAS NEO GEO DE SNK. CADA DESARROLLADOR INTENTABA DEMOSTRAR CON CADA JUEGO LAS CAPACIDADES DE SU HARDWARE.

había empezado a verse en los juegos de SNK: una historia elaborada. Recordemos que la trama de casi todos los juegos de pelea de la época consistía en que había un torneo para ver quién era el más fuerte y con suerte te ponían unos créditos que te contaban qué hizo el personaje que usaste después de salir campeón. El *Fatal Fury* sigue esta lógica, pero intercalando entre las peleas escenas que revelaban una trama más allá de las piñas y las patadas. Mientras que el *Fatal Fury II* tiene la misma estructura de torneo a la que se suma la historia personal de cada personaje, el *Art of Fighting* va a narrar el secuestro de Yuri, hermana del peleador Ryo Sakazaki, y los intentos de este y su amigo y compañero Robert García por encontrarla. Una historia que, dicho sea de paso, termina con el rescate de Yuri y un final en suspenso propio de las mejores telenovelas mexicanas.

En cuanto a jugabilidad, hay dos cosas que hay que destacar: por un lado, que fue uno de los primeros juegos (si no el primero) donde los personajes pueden correr o hacer un paso rápido hacia atrás al apretar dos veces en una misma dirección. Esta mecánica, aunque suena común hoy en día, encajó perfecto con la movilidad y ataques de los personajes. Por otro lado, quizás el más grande aporte de la saga a los juegos de pelea sea la aparición de una barra de "espíritu" debajo de la barra de vida con la que podemos hacer movimientos especiales fuertes y el ataque "death blow" definitivo de cada personaje, una súper con todas las letras. Esta barra puede recargarse manteniendo alguno de los botones de ataque. Algo vital, ya que, si se termina, los movimientos especiales resultan mucho más débiles.

La jugabilidad única del *Art of Fighting*, sumada a los pequeños detalles gráficos (como que los sprites de los personajes reflejan el daño recibido a lo largo de las peleas), hizo evidente que era un juego adelantado a su época..., pero también hay que tener en cuenta que en este juego surgió un tropo despreciable y reiterado en varios otros juegos de SNK (y otras compañías), que es la posibilidad de romper la ropa de las oponentes con un ataque especial, de forma tal que al final del combate se nos muestre que dejamos a una mujer golpeada y a medio desnudar como un trofeo de victoria.

Si tomamos en cuenta el enfoque que dio SNK a los juegos que publicó en 1992, podemos pensar que la intención del desarrollador era acercar la saga *Fatal Fury* al estilo del *Street Fighter*, mientras doblaba la apuesta con su propio estilo en el *Art of Fighting*, repitiendo las particularidades del primer *Fatal Fury*, presentando pocos personajes utilizables y creando una trama interesante que enlazara a todos los personajes. Poco a poco SNK empezaba a encontrar su propio estilo, ese algo que hace que pongas tu última moneda en una de sus máquinas.

Todos son especiales

En 1993, mientras Capcom presentaba su cuarta versión del *Street Fighter II* (y, bueno, el *Slam Masters*), SNK decidió apartarse de las peleas callejeras y adentrarse en la historia japonesa, más precisamente en el periodo Edo, para crear una saga que marcaría un antes y un después no solo para SNK, sino para todo el género de los juegos de pelea: el *Samurai Shodown*. Para esta saga, SNK creó un elenco de personajes donde cada uno maneja un arma y un estilo de combate diferentes. Algunos de ellos, como Amakusa, están inspirados en personajes históricos (Amakusa Shiro, líder del levantamiento de japoneses católicos del siglo XVII). El apartado gráfico es mucho más colorido y vistoso que juegos anteriores y va a combinar con la estética y la banda sonora inspirada en la música clásica nipona. Pero a pesar de todos estos elementos, la estrella de la función terminó siendo un elemento de la interfaz: una inerte barra en la parte inferior de la pantalla, que se va llenando a medida que recibimos daño y que, una vez llena, podemos gastarla para ejecutar el movimiento especial más fuerte del personaje. Sí: la barra de especiales, elemento esencial de todos los juegos de pelea contemporáneos, apareció por primera vez en el *Samurai Shodown*.

SNK HABÍA ENCONTRADO EL CAMINO. AHORA SOLO LE FALTABA PULIR LOS ELEMENTOS QUE HABÍAN FUNCIONADO EN SUS JUEGOS Y COMBINARLOS PARA CREAR EL JUEGO DE PELEA DEFINITIVO.

Claro que si la historia transcurre en el Japón de los samuráis, la trama no puede ser un torneo así nomás. En esta primera entrega, guerreros de todas partes de Japón (y otros países) son convocados por el resucitado Tokisada Amakusa para participar en un torneo a lo *Mortal Kombat* donde cada perdedor entregaría su alma.

Una vez más, SNK intentó hacer algo diferente, pero la recepción no fue la que esperaba. Muchos criticaron el desbalance entre los personajes y la cantidad de movimientos de cada uno, o cómo para algunos personajes casi no había uso de la barra de especiales. También había un *delay* ("retraso", en criollo) importante desde que se apretaba un botón hasta que el juego registraba el comando, algo más que frustrante en los juegos de pelea. Pero más allá de estas imperfecciones, fue un título llamativo y, por sobre todas las cosas, innovador. SNK había encontrado el camino. Ahora solo le faltaba pulir los elementos que habían funcionado en sus juegos y combinarlos para crear el juego de pelea definitivo..., cosa que hizo el año siguiente.

Otra vez se cruzaron los canales

El año es 1994. Capcom deja a todos boquiabiertos y publica su quinto *Street Fighter II*. Por su parte, SNK publica la continuación del *Art of Fighting*, la segunda parte del *Samurai Shodown* y la frutilla del postre: el *King of Fighters '94*.

Tanto el *Art of Fighting* como el *Samurai Shodown* presentaron mejoras significativas con respecto a sus predecesores. En el *Art of Fighting 2* se mejoró sustancialmente la velocidad de movimiento y se agregaron varios personajes utilizables, aunque en esta entrega, lamentablemente, no se le dio tanta importancia a la historia. En el *Samurai Shodown* 2, en cambio, pueden verse muchísimos cambios: no solo se amplió el elenco de personajes y se les dieron nuevos movimientos a cada uno, sino que además se rehicieron los gráficos desde cero, se mejoró el problema de input y se añadieron dos nuevas mecánicas: la posibilidad de hacer una defensa en el momento en que conecta el golpe del rival para que pierda el equilibrio y la capacidad de romper su arma. El rival desarmado tiene que aguantar a mano limpia hasta conseguir una nueva, aunque puede hacer una vuelta hacia adelante con el direccional al recibir un golpe para atajar el arma como en las mejores películas de samuráis.

Ambos juegos fueron bien recibidos, pero la estrella de la función iba a ser el *King of Fighters*. En este juego SNK hizo por primera vez lo que años después repetirían Capcom con el *Marvel vs. Street Fighter* y Nintendo con los *Super Smash Bros.*: juntó a varios personajes de su propia factura y los puso a pelear por el título del más groso de todos. En un principio se había planeado cruzar únicamente a los personajes de la saga *Art of Fighting* con los de la saga *Fatal Fury*, pero el proyecto no tardó en volverse algo mucho más ambicioso y empezó a funcionar como un pequeño autohomenaje que excedía a los juegos de pelea de la compañía. Así, podemos encontrarnos en el elenco de personajes a figuras como Athena Asamiya, guerrera que había aparecido en NES en el juego de plataformas de *Athena* (1986) y en el *sidescroller Psycho Soldier* (1987), un juego de plataforma donde comparte pantalla con Sie Kensou, su compañero de equipo en varias entregas del *King of Fighters*. También tene-



RUGAL. Dueño de un museo con caras conocidas y maestro de la patada justamente llamada "cortador genocida".



LA MODA SNK. Podés agarrarte a piñas y, al mismo tiempo, verte FABULOSO.

GAROU. Un heredero más que respetable de la saga *Fatal Fury*.

mos a Ralf y Clark, los dos protagonistas del *shoot 'em up* (o *run and gun*, para los puristas) *Ikari Warriors*, de 1986. Lo más curioso quizás sea que el *King of Fighters* se volvió muchísimo más popular que los juegos de donde salieron estos personajes, por lo que pocos saben que provienen de otros juegos.

A estos personajes que SNK recuperó de sus lanzamientos anteriores, se suman otros tantos originales. Por un lado, tenemos personajes "cool" creados para poder apuntar a un público más joven, como Benimaru, Kyo Kusanagi, Iori Yagami o Shermie. Para estos personajes, las armaduras y los karate-gi fueron reemplazados por lo que podríamos llamar la "moda SNK": guantes negros, camperas de cuero, camisas de colores, pantalones ajustados, tacos altos, trajes escotados o con la panza al descubierto. Por otro lado, tenemos personajes inspirados en figuras emblemáticas de otros medios, como Bounge (un "pequeño" homenaje a Freddie Krueger), o con diseños menos tradicionales, como Chang, el pelado de barba que lleva una bola de metal gigante. Según los propios desarrolladores, se incluyó a estos últimos para dar un poco de variedad al elenco de jóvenes combatientes, que, por su edad y onda, tranquilamente podrían haber salido del set de filmación de *Verano del King of Fighters* '98.

En cuanto al gameplay, *King of Fighters* repitió la fórmula del *Fatal Fury*: controlamos a un equipo de tres personajes que van rotando cuando uno de ellos pierde. Estos equipos están predefinidos en la mayoría de las entregas de la saga, pero en otros tenemos la posibilidad de armar nuestra propia combinación. La saga incorporó dos elementos a la jugabilidad que iban a cambiar la forma en la que se jugaban los juegos de pelea. En primer lugar, tomó el innovador sistema de barra de especial del *Samurai Shodown*, añadiendo al repertorio de cada personaje una serie de movimientos súper que usan esa barra (incluidos los *desperation moves* de los *Fatal Fury*). Esta barra puede cargarse manteniendo apretados tres botones de ataque.

El segundo elemento que tomó fue un movimiento que tenía el matador Laurence Blood en el *Fatal Fury* 2 que le permitía esquivar cualquier ataque por un segundo (un movimiento adecuadamente llamado "ole"). Al añadir esta mecánica a todos los personajes, SNK solucionaba el problema que generaban los personajes cuya estrategia se basaba en usar proyectiles desde la punta de la pantalla sin tener que recurrir al sistema de carriles del *Fatal Fury*. La capacidad de esquivar, sumada a la habilidad de correr o dar pasos rápidos hacia atrás como en el *Art of Fighting*, hace que el juego defensivo en cada pelea sea mucho más dinámico.

¿Y qué hay de la historia? Si SNK había tomado lo mejor de cada juego, no podía dejarnos con un torneíto y nada más. Efectivamente, el *King of Fighters* repite la estructura del *Fatal Fury* y mecha diálogos entre pelea y pelea donde nos presentan de a poco a la mente maestra detrás del torneo, el muy querido por todos Rugal Bernstein, traficante de armas y drogas, aficionado a las peleas a puño limpio y propietario de la patada más ridículamente fuerte en un juego de pelea. La idea de Rugal es juntar a los combatientes más fuertes del mundo y enfrentarlos para encontrar rivales a su nivel. Si bien la trama del '94 casi no pasaba de esta lógica de torneo, tenemos momentos en los que vemos cómo SNK empezaba a pensar en una historia más ambiciosa. Podemos ver en los créditos de los personajes los puntos vitales de la trama principal que va a seguir desarrollándose en las entregas siguientes: el enemigo de turno intenta revivir al poderoso Orochi, monstruo de la mitología japonesa que quiere destruir a la humanidad, e Iori, Kyo y Chizuru, sucesores de los clanes Yagami, Kusanagi y Yata, pelean por evitarlo.

> CADA VERSIÓN DEL *KING OF FIGHTERS* SE SIENTE DIFERENTE Y DAN GANAS DE VOLVER A CADA JUEGO DE LA SAGA EN PARTICULAR, NO SOLO DE JUGAR A "ALGÚN" *KING OF FIGHTERS*.

• HIJOS NUESTROS

RUGAL BERNSTEIN, JEFE DEL *KING OF FIGHTERS* '94 (Y ALGUNOS MÁS), SE DEDICA A VENCER A LOS PELEADORES MÁS FUERTES DEL MUNDO Y CONVERTIRLOS EN ESTATUAS. COMO UNA GASTADA A CAPCOM, SNK AGREGÓ EN SU MUSEO ESTATUAS DE FEI LONG, GUILE, AKUMA Y VARIOS MÁS.

La ensalada de elementos, habilidades y movimientos de otros juegos podría haber resultado en un monstruo de Frankenstein imposible de jugar, pero nada más alejado de la realidad. El *King of Fighters* '94 marcó el inicio de una de las sagas de videojuegos más famosas y pronto pasó a ser el estándar de los juegos de pelea japoneses. Sin duda, 1994 fue el año en el que SNK se coronó como el rey de los juegos de pelea.

Amor al píxel

SNK había crecido a pasos agigantados en todo el mundo. Las sagas que había creado recibían nuevas entregas cada año, lo que hacía que los fanáticos de los juegos de pelea estuvieran pendientes de los desarrollos de la empresa. Sin embargo, había algo que había empezado a crecer al mismo tiempo: el 3D. Con el *Virtua Fighter* (finales del 93), *Tekken* (1994) y *Soul Edge* (1996), los juegos de pelea empezaban a experimentar con los polígonos. Si bien Capcom siguió desarrollando juegos de pelea en 2D en esos años (con joyas como *Street Fighter Alpha*, *Marvel Super Heroes* y el injustamente olvidado *Darkstalkers*), también se adentró en 1996 en el mundo tridimensional con el *Street Fighter EX*. SNK tenía dos opciones: empezar a producir juegos de pelea en 3D o seguir perfeccionado su estilo. La decisión fue clara y contundente. Mientras los demás desarrolladores iban a la búsqueda de un nuevo rumbo que ponía el énfasis en la innovación tecnológica, SNK redobló la apuesta al píxel y al estilo que había sabido crear. Y aunque el *King of Fighters* era siempre el caballo de batalla, no por eso descuidaron sus otras sagas, las cuales recibieron no solo nuevas partes, sino actualizaciones: el *Fatal Fury* 3 (1995) corrigió el sistema de los dos carriles y puso en cambio uno en el que te permitía moverte por unos instantes en un segundo carril y volver al primero. SNK también publicó nuevas sagas, entre las que se destacaron *Savage Reign* (1995), *Kizuna Encounter* (1996), *Last Blade* (1998) y *Garou: the Mark of the Wolves* (1999), juego que funciona como continuación de la trama de los Fatal Fury. El *Art of Fighting* 3 (1996) tuvo una mejora gráfica increíble, con algunas de las animaciones más fluidas dentro de los juegos de pelea. Por su parte, *Samurai Shodown* y *King of Fighters* se convirtieron en sagas que recibieron un juego por año hasta 1999 y 2010, respectivamente..., y que al día de hoy todavía reciben continuaciones.

Lejos estaba de quedarse sin ideas este titán de los arcades. Cada *King of Fighters* introdujo nuevos personajes (a veces más de 40 en un mismo juego) y nuevas mecánicas que se complementaban a lo que el jugador conocía, lo que le daba un "replay value" increíble a cada entrega: cada versión del *King of Fighters* se siente diferente y dan ganas de volver a cada juego de la saga en particular, no solo de jugar a "algún" *King of Fighters* en general.

Después de años de correr tras la sombra de Capcom y preguntarse cómo hacer que los jugadores pusieran sus fichas en sus máquinas, SNK había encontrado la respuesta: la clave era respetar la integridad de sus sagas para edificar a partir de ellas y respetar por sobre todo al jugador que creció jugando juegos de pelea, otorgándole nuevas herramientas con las que experimentar y complejizar su técnica. Y fue gracias a eso que cada nuevo juego se sintió como tal, en lugar de ser pobres repeticiones de una misma fórmula, pero metiéndole al nombre CHAMPION HYPER FIGHTING TURBO. No queda mucho más por decir que... ¡el rey ha muerto, viva el rey!



POR DON EPIFANIO

El 2020 fue un gran año para el arte en modo texto (y un mal año para todo lo demás, por cierto). Aquí va una colección de las obras ANSI que, a mi criterio, se destacaron por diversos motivos. Hay para todos los gustos en cuanto a estilos: innovadoras, clásicas, imponentes y minimalistas. Todas son "BBS friendly" y respetan las ochenta columnas de ancho. Magia en forma de bloques y silencios.



INTELLIVISION DOES WHAT ATARI DON'T

Una consola que fue directo contra el líder del mercado, alardeando en publicidades sobre sus 16 bits y sus juegos deportivos..., y no, ¡no hablamos de Sega en los 90!

POR GUILLERMO CRESPI



LA INTELLIVISION ORIGINAL. Lanzada por primera vez en 1979.

Hoy puede resultar un poco raro, pero el mundo del juguete y el de las consolas hogareñas supieron ser uno y el mismo. El principal canal de distribución del videojuego en tu casa eran las jugueterías y no fueron pocas las empresas del plástico que probaron suerte con el entretenimiento digital (desde la polémica LJN hasta la mismísima Nintendo). Sin dudas, un gigante como Mattel no se iba a quedar afuera.

Guerras de consolas eran las de antes

Resulta irresistible señalar las similitudes entre lo que sucedió con Mattel y Atari a comienzos de los 80 y lo que tendría lugar una década más tarde en la rivalidad Sega-Nintendo. Recordemos, por ejemplo, que la Mattel Intellivision (sí: venía de *Intelligent Television*) contaba con un procesador de 16 bits, cuando la número uno en aquella época, la Atari VCS, tenía uno de 8. Fogueando dicha superioridad en hardware a través de comparaciones directas en publicidades –algo por entonces infrecuente en el universo de los videojuegos–, Mattel Electronics logró erosionar el fuerte dominio de Atari sobre el mercado. Hasta allí suena bastante cercano a como, años más tarde, la Sega Genesis explotaría su superioridad tecnológica frente a la NES, sacudiendo así el territorio donde se atrincheraba Nintendo.

Pero hay más: Mattel, que, al igual que Sega, tiene raíces en los años 40, contaba por esos días con empleados como Michael Katz, Tom Kalinske o Al Nilsen, futuras figuras clave en la guerra con Nintendo en los 90: los dos primeros, como CEO de Sega, el último, como director de Marketing. Y finalmente, podríamos pensar que la caída de la Intellivision tuvo en parte que ver con la confusa visión del futuro que tenía su fabricante, el cual terminó hundiendo la consola en un mar de periféricos..., cuestión que nos anticipa un poco el 32X, Mega-CD y varios fallidos experimentos más de Sega tiempo después.

El panorama completo, desde ya, es bastante más complejo que algunas divertidas similitudes entre enfrentamientos. A diferencia de Sega, por ejemplo, Mattel jamás logró llegar más allá de un muy lejano segundo puesto en su contienda contra el líder. Y si bien a mitad de los 90 también hubo una caída importante en las ganancias de la industria de consolas estadounidense, no tuvo ni punto de comparación con el hoy ya famoso desastre contra el que chocaron Mattel y tantos otros allá entre 1983 y 1984. Así, fueron apenas unos pocos años de gloria para la Intellivision, pero por momentos logró lo que parecía imposible: presentarle una digna batalla a Atari, alrededor de la cual giraba toda la industria.

> LA INTELLIVISION CONTABA CON UN PROCESADOR DE 16 BITS, CUANDO LA NÚMERO UNO EN AQUELLA ÉPOCA, LA ATARI VCS, TENÍA UNO DE 8.

Un modelo para armar

Tras un extenso periodo de desarrollo que incluyó varios comienzos en falso, demoras en la fabricación de componentes y pruebas de mercado, la versión original de la Intellivi- ▶▶









.DE CLONES de *Space Invaders* y *Pac-Man* a exclusivos como *Utopia* y *Sea Battle*, abuelos de los City Builders y RTS.

•A JUGAR CON EL TÍO DE HUGO

A COMIENZOS DE LOS 80, VARIOS JUEGOS DE INTELLIVISION SE UTILIZARON EN EL PROGRAMA ESTADOUNIDENSE TV POWWW, LUEGO EXPORTADO A OTROS PAÍSES. LOS CHICOS MIRABAN EL JUEGO DESDE SU CASA, LLAMABAN POR TELÉFONO Y GRITABAN "POW" CUANDO QUERÍAN DISPARAR.

sion (con fina terminación símil madera, por supuesto) comenzó a distribuirse por todo Estados Unidos en 1980. Para entonces, la Atari VCS (luego conocida como Atari 2600) llevaba casi tres años a la venta y estaba por comenzar su era dorada a cuestas del éxito de la versión hogareña del *Space Invaders*. Pero el objetivo original de Mattel, en realidad, no apuntaba específicamente al mercado de las consolas. Un pequeño recuadro en la misma caja de la Intellivision ya anunciaba la futura salida del "Keyboard Component", un gigantesco teclado con un hueco donde podíamos encastrar la consola (cuya denominación era, de hecho, "Master Component" o "componente principal") y así convertirla en algo mucho mejor: una maravillosa *computadora*.

A partir de esta promesa de entrada al flamante mundo de la informática hogareña (que permitiría a papá organizar sus finanzas, a mamá sus recetas, y a los niños hacer más rápido la tarea..., o eso decían), varias familias se aventuraron a gastar prácticamente el doble de lo que valía una VCS para optar por una Intellivision. Pero no fueron tantas como Mattel anticipaba: el interés por una potencial computadora en 1980 no era tan grande como lo sería algunos pocos años más tarde, y mucho menos el interés por una computadora promocionada por *la empresa de Barbie y Hot Wheels*.

Para colmo de males, el teclado prometido sufrió tantos problemas durante su desarrollo que apenas salieron unas pocas unidades a la venta, costándole a Mattel miles de dólares en multas diarias de la Comisión Federal de Comercio por falsa publicidad..., hasta que lograron sacar un producto similar para cumplir con lo justo y frenar la hemorragia financiera.



.DESCARGANDO juegos gracias a la TV por cable. ¿Quién te conoce, Sega Channel?

MATTEL RESOLVIÓ PONER TODAS LAS FICHAS EN PUBLICIDADES COMPETITIVAS QUE SUBRAYARAN LA SUPERIORIDAD GRÁFICA DE SU CONSOLA LADO A LADO CON LOS JUEGOS DE LA ATARI VCS.

"The Closest Thing to the Real Thing"

Pero antes del fiasco del Keyboard Component, un cambio interno en Mattel Electronics ya había puesto a cargo a Frank O'Connell, hombre fuertemente focalizado en los estudios de marketing. Y fue a través de ellos que descubrieron que la gente apreciaba la Intellivision, pero no como home computer en desarrollo, sino como lisa y llana plataforma para videojuegos. Entonces, Mattel resolvió poner todas las fichas en publicidades competitivas que subrayaran la superioridad gráfica de su consola lado a lado con los juegos de la Atari VCS. El vocero de la Intellivision en aquella campaña sería el periodista George Plimpton, famoso por aquellos días como crítico literario y escritor "aventurero", capaz de subirse a un ring y pelear contra un boxeador profesional para escribir un artículo en la revista *Sports Illustrated*. Con el tono erudito que proyectaban su imagen y su acento de clase alta, Plimpton (que, milagrosamente, también disfrutaba de los videojuegos) funcionó a la perfección. En las publicidades declaró a la Intellivision como la obvia ganadora en la comparación con Atari, y hasta se cruzó varias veces con el joven Elliot, de E.T. (el mismísimo Henry Thomas poco después del estreno de la película), para contarle acerca de los juegos más nuevos de la consola.

Esta superioridad iba más allá de mero marketing: los gráficos eran ciertamente mejores que los de la VCS, y los controles de la consola de Mattel permitían una mayor variedad de acciones que el célebre joystick de un solo botón de Atari. Amados y odiados por igual, los pads de la Intellivision tenían un disco con 16 direcciones, dos botones en cada lado y un horrendo teclado numérico de 12 botones, que, afortunadamente, solía quedar cubierto por pequeñas tarjetas plásticas. Estos "overlays" no solo indicaban la funcionalidad de cada botón numérico en el juego de turno; sus ilustraciones también ayudaban a redondear un poco la personalidad del producto. Y así la consola pudo disfrutar, entre sus títulos exclusivos, de pioneros del género de estrategia como *Utopia* y *Sea Battle*, secuelas como *Diner* (continuación del famoso *BurgerTime*), licencias interesantes como los primeros juegos de consola oficiales de *Dungeons & Dragons* o curiosos experimentos como el colorido *Microsurgeon*, donde uno controla una sonda robótica en el interior de un paciente.

Sin embargo, hablamos de una industria que crecía exponencialmente de la mano de porteos de los éxitos de arcade..., y en ese territorio Mattel no podía competir con Atari. Donde la VCS tenía el *Space Invaders* oficial, Mattel –como todo el mundo– debía conformarse con un clon, en este caso, el *Space Armada*. Cuando se lanzó el *Pac-Man* para la VCS, Intellivision tuvo que salir a pelearle con el *Lock N' Chase*..., hasta que Atari por fin les sublicenció el éxito de Namco. Seguro, el *Pac-Man* de Intellivision resultó enormemente superior a la infame versión de la VCS..., pero salió un año y medio más tarde, para cuando el interés por el juego ya no era el mismo de antes.



HABLAMOS DE UNA INDUSTRIA QUE CRECÍA EXPONENCIALMENTE DE LA MANO DE PORTEOS DE LOS ÉXITOS DE ARCADE..., Y EN ESE TERRITORIO MATTEL NO PODÍA COMPETIR CON ATARI.

."SEÑOR INTELLIVISION, dice mi amigo E.T. que disfruten porque cuando salga su juego se va todo al tacho".

Por el poder de Barbie

Aunque Mattel logró llegar a un muy respetable 27% del mercado de consolas en EE. UU., su constante mirada hacia las home computers y avances tecnológicos disminuyó sus chances de instalarse como una sólida plataforma de videojuegos. Y comenzaron a apilarse los fracasos: su computadora hogareña (Mattel Aquarius, 1983) fue un absoluto desastre, ciertos periféricos para la Intellivision (como el Intellivoice, para sumar voces digitalizadas a los juegos) encontraron muy pocos interesados, y servicios pioneros como PlayCable (para descargar juegos por cable coaxil... en 1981) no llegaron a tomar verdadero envión por su alto costo. Todo esto, para colmo, entrando en el conocido proceso de quiebra del mercado de las consolas estadounidense. Y Mattel (no su división de electrónica, *la mismísima* Mattel a comienzos de la era He-Man) casi no la cuenta: el desastre que le endilgan al pobre E.T. estuvo a un paso de mandar a la quiebra a la empresa, salvada de milagro gracias a inversores que aparecieron para manifestar su apoyo a la cuna de Barbie y sacar las papas del fuego.

En cuanto a la Intellivision en sí, más que desaparecer por completo, se fue apagando lentamente a través de los años. A fines de 1984, exempleados de Mattel Electronics adquirieron todo lo referido a la consola y continuaron explotando la marca durante años como alternativa barata a las nuevas máquinas de Sega o Nintendo. Hoy no nos queda más que observar aquella batalla entre Mattel y Atari como una curiosidad del pasado, como imagen de una época en que..., que... ¿Eh? ¿Intellivision...? ¿Amico? ¿Qué es eso? ¿Una Atari nueva, también..., llamada VCS? Disculpe, señora..., ¿me dice en qué año estamos?

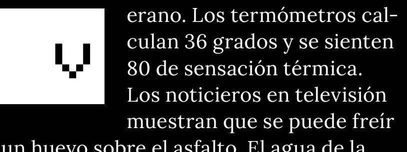
.NO, EL MUNDO NO SALTÓ DEL JOYSTICK de la Atari al D-Pad de la Famicom: en el medio estuvo *esto*.



EL DRAGÓN QUE ESCUPE FUEGO

Caliente la consola a baño María y sirva a gusto.

POR GBOT



Verano. Los termómetros calculan 36 grados y se sienten 80 de sensación térmica. Los noticieros en televisión muestran que se puede freír un huevo sobre el asfalto. El agua de la pelopincho estuvo tanto tiempo al sol que directamente podés poner a hervir unos fideos adentro. Parece que todo apunta a una sola cosa: es el momento ideal para jugar al *Dragon Quest III*.

No, no es que tuvimos un golpe de calor y estamos diciendo gansadas. Decimos que es ideal porque, en diciembre del año pasado, los speedrunners japoneses Hitshee y Pirohiko pudieron reproducir en sus consolas un glitch que permite ahorrarse gran parte del juego al subir la temperatura del cartucho. ¿Cómo lo lograron? Y, usando una placa calefactora y cocinando su consola, por supuesto. Al calentar el cartucho del juego, las altas temperaturas hacen que sus componentes electrónicos se vuelvan más conductivos. Como efecto de esto, los transistores que deberían tener un output bajo terminan teniendo un output mucho más alto.

¿Qué información afecta este glitch? Todo, desde el nivel de los personajes del grupo hasta las peleas al azar en el mapa, los ítems que llevan y las habilidades que tienen. Entonces, es cuestión de calentar el sistema para que la party quede en un nivel ridículamente alto. Y todos sabemos lo fácil que se vuelve un RPG cuando empezás en nivel 99.

> ES CUESTIÓN DE CALENTAR EL SISTEMA PARA QUE LA PARTY QUEDE EN UN NIVEL RIDÍCULAMENTE ALTO.

Esto abre una serie de preguntas en torno al universo del speedrunning: ¿van a empezar a mudarse ahora los jugadores del *Dragon Quest III* a países más cálidos? Quizás empecemos a ver un éxodo videojueguil hacia zonas con temperaturas más altas, una migración de jugadores de Famicom como si fueran golondrinas. Y en la misma línea, ¿no están en una mayor desventaja los jugadores de países más alejados del Ecuador? ¿Es el fin del speedrunning del *Dragon Quest III* en, digamos, Finlandia? Otra bastante más preocupante: ¿esto les da a los fanáticos del verano otro motivo para festejar la llegada de la estación?

Si por algún motivo quieren ponerse a tostar sus cartuchos de NES para ver qué pasa, tengan en cuenta esto: primero, el glitch solo funciona en la versión nipona del juego. Segundo, no lo vayan a probar en un Family noventero, por favor, que esos ya pasaron por mucho. Y por último, tengan a mano una compresa de hielo para enfriar el sistema. Una vez que el glitch está activado, no hace falta que sigan cocinando. Los bomberos ya tienen bastante que hacer como para andar apagando numerosas e inflamables colecciones de cartuchos de Family.







